

LOZSGaming



Indice

LOZSGaming.....	1
1 Descripción del Proyecto.....	3
2 Requisitos del cliente.....	4
3 Presupuesto.....	6
4 Diagrama de Gantt.....	7
5 Competidores.....	8
6 Principios de diseño aplicados.....	9
7 Mapa de navegación.....	10
8 Boceto.....	11
9 Paleta de colores.....	12
10 Tipo de letra.....	13
11 Iconos.....	14
12 Resolución imágenes.....	15
13 Posicionamiento imágenes.....	16
14 Organización del proyecto.....	17
15 Instalación configuración y uso del entorno.....	18
16 Pruebas de accesibilidad.....	19
17 Enlace al repositorio de github.....	20

1 Descripción del Proyecto

LOZSGaming es una página web que consiste en la venta de videojuegos digitales para Pc, Nintendo, PlayStation y Xbox. La idea de esta página web es la compra de videojuegos más económicos y con una mayor accesibilidad para todo tipo de públicos.

La empresa estará aliada con distintas plataformas como Steam, Epic Games, Battle.net, Origin, Ubisoft.

Cuando el cliente compre algún juego se le facilitará el código de este inmediatamente, y solo tendrá que introducirlo en una de las plataformas que se han mencionado anteriormente y el coste será variable según la plataforma elegida.

Cuando el cliente compre algún juego se le irán acumulando puntos, para que cuando alcance unos puntos determinados se le regalará un juego totalmente gratis en agradecimiento de sus múltiples compras. Además de esto dispondremos de tarjetas regalo, una idea magnífica para cualquier tipo de regalo.

El objetivo de la página es ser totalmente atractiva a todo el público, sobre todo al público joven que son los que más consumen este tipo de productos, esto quiere decir, que la relación calidad precio sea la ideal y además tengamos la mayor variedad posible.

Esta página está diseñada de forma estratégica, y es que, debajo de cada juego no aparecerá el precio del producto esto es así, porque si compras un juego, se indicará un precio distinto que si compras dos o más ya que se le aplicará un descuento siempre en beneficio al cliente y en agradecimiento de su múltiple compra. Finalmente el precio final aparecerá cuando te dirijas al carrito y se mostrará según los productos que hayas añadido a este.

2 Requisitos del cliente

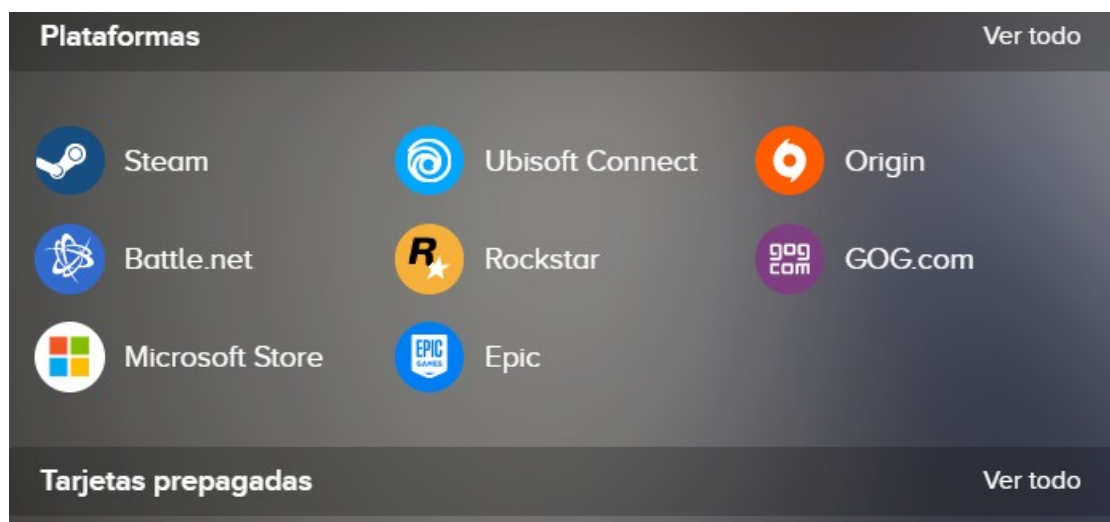
-En primer lugar, el cliente quiere que el color principal del logo sea el naranja, que sea llamativo y atractivo para después acompañarlo de colores más claros para contrarrestar, también es muy importante que resalten las fotos del videojuego y los títulos para que quede totalmente clara a la vista del cliente.

-La portada tiene que ser la foto del juego de moda en ese momento, lo último que acaba de salir.

-Dispondremos de un menú en el encabezado de la página donde se pueda elegir el dispositivo deseado y después según el dispositivo podrás elegir la plataforma en la que quieres realizar la compra o si por el contrario quieres una tarjeta de regalo.

El cliente nos ha puesto como ejemplo la web

<https://www.eneba.com/> como se ve en la siguiente imagen:



La siguiente petición es un foro donde se pueda comentar y además puntuar nuestra página web, porque todo tipo de críticas constructivas serán siempre beneficiarias para mejorar y que las ventas sean mayores.

Además, en este encabezado también tendremos que tener el carrito, en el que cuando pinches sobre él te muestre el resumen de tus compras y si has obtenido algún tipo de descuento o regalo por los puntos obtenidos, como anteriormente se ha comentado.

-El cliente solicita soporte y mantenimiento una vez entregada la web.

-Afortunadamente todo apunta a que la inauguración de la página será el 2 de abril tal y como teníamos planeado, no obstante, habrá un seguimiento del proyecto mensual.

3 Presupuesto

El presupuesto es el siguiente:

*20 horas obteniendo información y diseñando el modelo según ha propuesto el cliente.

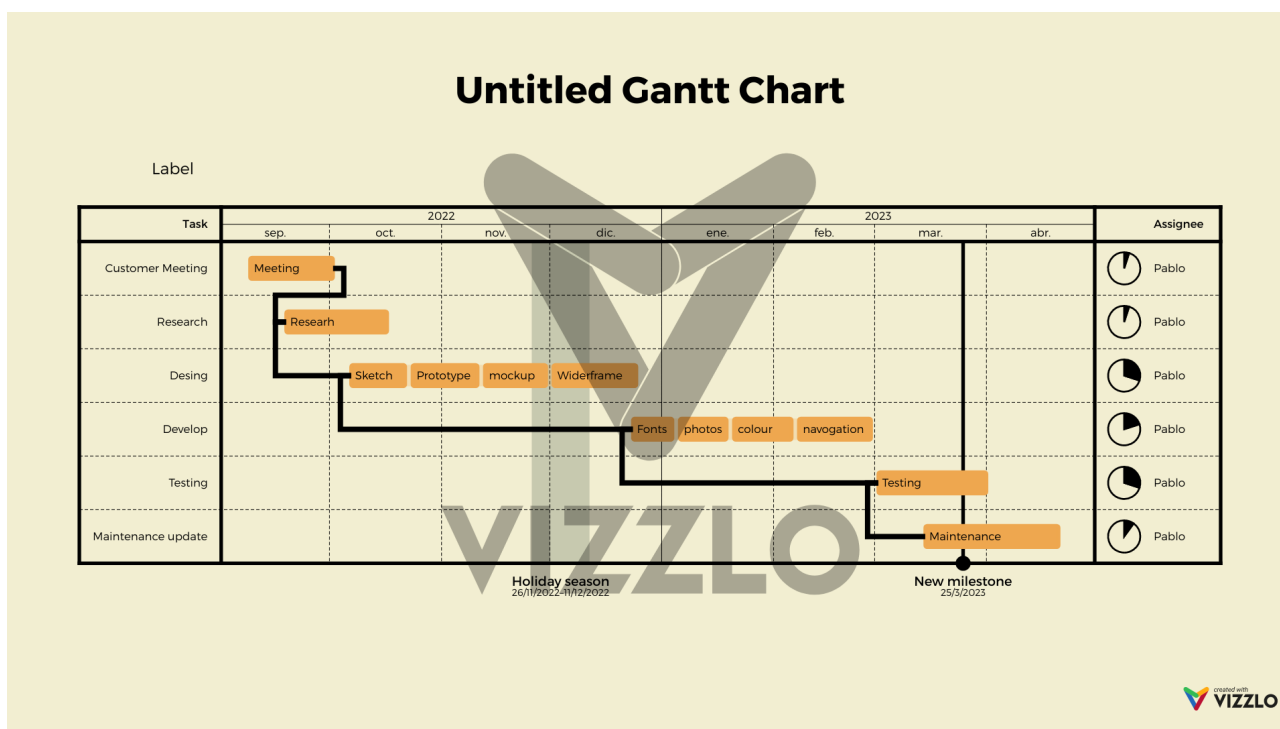
*10 horas de reunión con el cliente.

*120 horas de trabajo programando.

*10 horas de cambios de última hora.

Por tanto, el precio final será **3200€** de los cuales, la mitad (1600€) se pagará en febrero y el resto cuando la web este totalmente terminada y sea entregada.

4 Diagrama de Gantt



Aquí se muestra Diagrama de Gantt, en el que, en primer lugar tenemos la reunión en la que se mantiene una conversación con el cliente para que muestre sus intereses y todos los requisitos que pone, también investigaremos si hay alguna página similar para no repetir nada y que sea totalmente innovadora y llamativa y recopilaremos toda la información necesaria para empezar a trabajar.

Después de tener todo claro y una idea bastante desarrollada empezamos con el diseño, añadir imágenes y ver como quedan los colores propuestos, seguidamente desarrollaremos el texto (*develop*). El *testing* es muy importante por eso le dedicaremos un mes a este. Se probará suculentamente varias veces y además se deberá dejar probar a otra persona ajena para un último chequeo. El mantenimiento también es una parte fundamental del proceso, por eso como se ha mencionado anteriormente se revisará mensualmente.

5 Competidores

Hemos llevado acabo investigaciones de la pagina de Eneba, G2A y Instant Gaming, que es la competencia más fuerte actualmente.

En ‘Eneba’ hemos encontrado la idea de que salga el proveedor de juegos. Es una de las web que tiene los juegos más baratos y por esto es una buena competencia además de que tiene un succulento diseño muy llamativo al público, por esto nos ha servido de inspiración para LozsGaming.

‘G2A’ es una página que actualmente no es una gran competencia pero ha tenido épocas en el que sus compras han sido las más altas, y ha sido promocionado por muchos youtubers, aunque actualmente no es buena competencia, ya que, ha tenido varios fraudes y problemas.

Nos ha servido para darnos cuenta de errores que se comenten en la web, como por ejemplo el menú que no es intuitivo para los clientes y tampoco tiene una organización de juegos adecuada para el entendimiento del cliente.

De ‘Instant gaming’ hemos sacado la idea del menú y que un apartado de la página sean las tendencias.

Aclarar que todo esto ha servido de inspiración y para la corrección errores, el resto ha sido fruto de un largo trabajo de investigación y diseño propio.

6 Principios de diseño aplicados

En primer lugar nuestra Pagina web ha tenido algo muy importante y es **equilibrio**, esto consiste en cuidar cada elemento agregado ya que, cada párrafo, imagen, botón, cualquier cosa puede alterar el equilibrio. Por eso el equilibrio busca sacarle potencial a cada apartado de la pagina web.

Contraste con el uso de formas redondas por ejemplo en las fotos de las tendencias , texturas suaves con las rugosas (elementos opuestos) se consigue no usando demasiada monotonía.

Énfasis, convirtiendo la imagen del juego más actual en la dominante de la página ayudada un poco por el contraste.

Repetición, repetir una y otra vez el mismo elemento en satisfactorio para el ojo, por ejemplo las fotos de tendencias que hay en mi pagina web que son 3 filas repetitivas con imágenes y mismo tamaño que resulta atractivo. Además cuando la imagen de un juego se repite varias veces es porque es tendencia y esto se puede considerar una estrategia de marketing.

Jerarquía dividir la pagina en tres y poner lo más importante en medio, darle importancia a los primeros elementos ya que los clientes se suelen fijar en la primera impresión por eso en LOZSGaming ponemos primero la foto del juego más famoso en el momento.

Armonía tener todos los elementos correctos y de manera organizada, nada debe estar fuera de lugar .

Para construir nuestra web queríamos que lo principal fuese un diseño sencillo para cualquier tipo de cliente.

7 Mapa de navegación

El mapa de navegación es el siguiente:

en primer lugar el pc no tiene ramas, ya que, todos los juegos se pueden jugar en cualquier ordenador.

Play station hay 2 tipos de playstation: la 4 y 5 y los de una play no son compatibles con otra.

La Xbox también tiene dos y no son compatibles nuevamente.

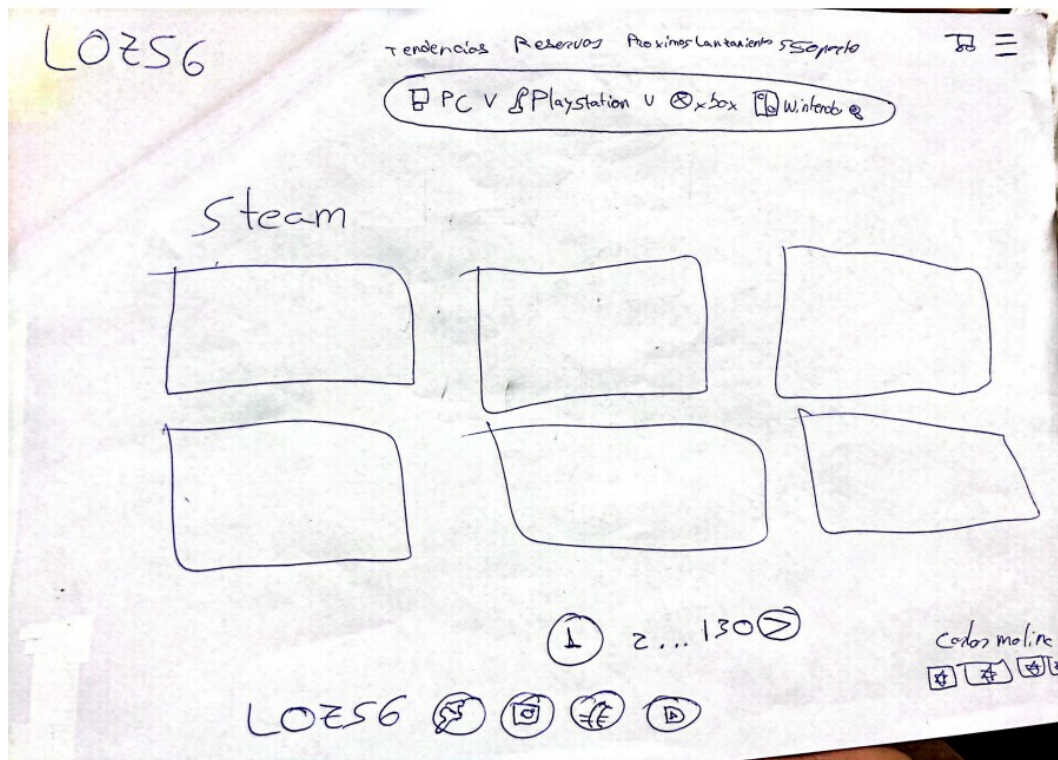
Los juegos de nintendo si son compatibles todos entre ellos.

Las tarjetas de prepago hay un tipo de tarjeta para cada tipo de plataforma.



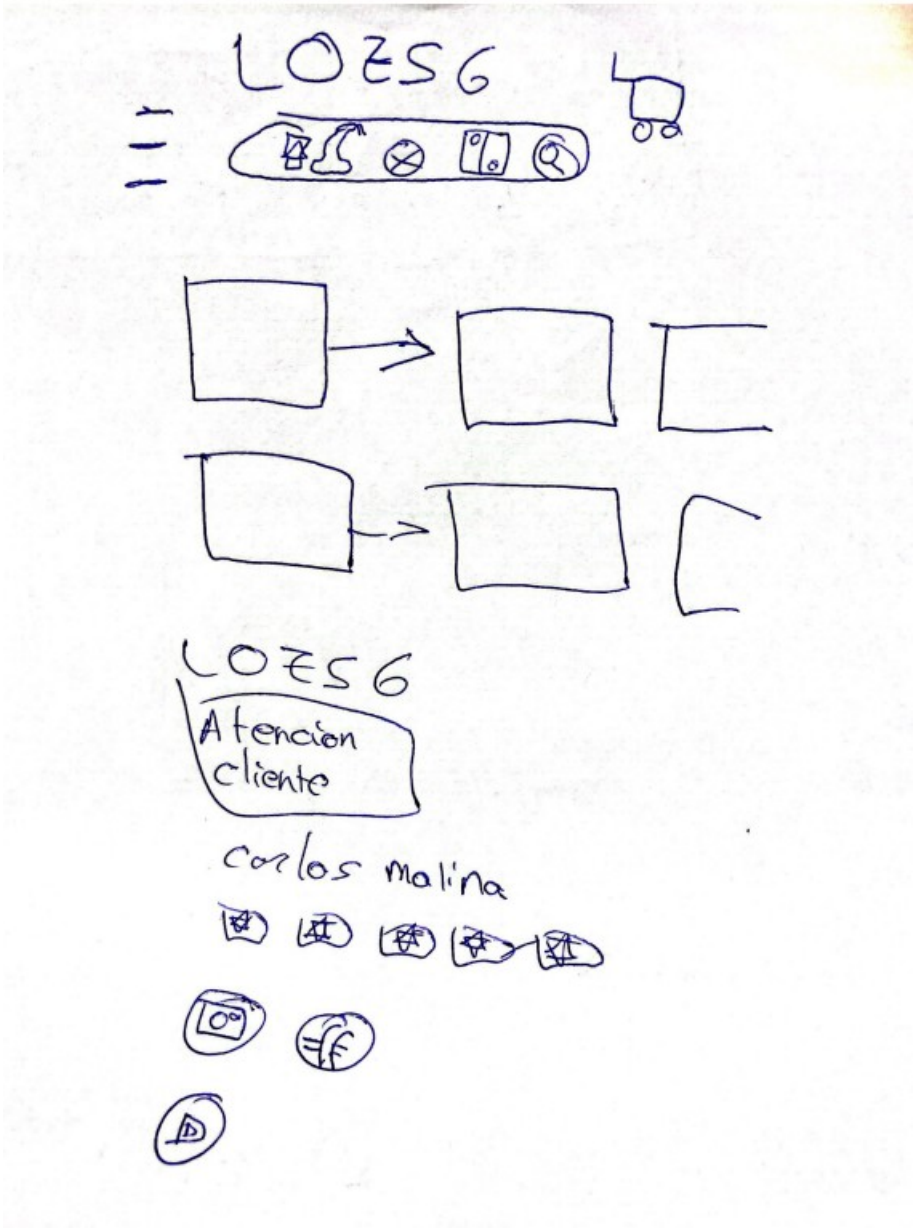
8 Boceto

Estas serían las primeras fotos del boceto entregados al cliente, con un menú sencillo, una zona de tendencias con la plataforma que utilice y el proveedor de juegos que quiera utilizar este.



Y a continuación, el boceto de la pagina en el móvil con el responsive hecho, el menú en desplegable, con las fotos adaptadas al tamaño y abajo atención al cliente y estrellas para la valoración

de la página de los usuarios.



9 Paleta de colores

He utilizado estos colores porque he querido usar colores tradicionales que siempre combinan como el blanco y el negro pero notaba que tenía que resaltar con otro color la página para darle ese énfasis necesario y por esto he utilizado ese amarillo-naranja que le ha dado un toque a la página especial y único .

El color blanco es el color del fondo de la pagina.

El color negro lo he utilizado para las letras del menú, las de tendencias y bordes.

El color amarillo-naranja lo he utilizado para el menú ,y el pie de página, es el color que hace resaltar la página, llama la atención.



10 Tipo de letra

Para elegir el tipo de letra he utilizado una página que tiene una infinidad de tipos para elegir la ideal para mi web y es:

<https://fonts.google.com/> .

He utilizado esta porque es la mejor en cuanto a tipografía.

Primeramente pensé que chivomono podría ser una buena opción junto a reboto o oswald, pero al final utilice el tipo de letra Prompt que aportaba algo diferente a mi página web y es el formato más llamativo que he encontrado .

11 Iconos

Los iconos que se han utilizado son de la página de bootstrap y los he obtenido de la pagina: <https://icons.getbootstrap.com/>

Ya que hay numerosos iconos y he encontrado iconos muy apropiados, lo he utilizado en el menú en el apartado de ordenador, playstation, nintendo y xbox, el pie también contiene una serie de iconos de las redes sociales.

12 Resolución imágenes

Para todas las imágenes de tendencias he utilizado la resolución 400x229 en la página DuckDuckgo. Para la foto principal se ha utilizado una resolución mucho más amplia debido que es la portada de la pagina y para las fotos de las redes he utilizado una resolución 300x300.

Formato de las imágenes jpg y png ya que jpg es muy compatible con todo y no da problemas comprime mucho las imágenes, lo que permite obtener tamaños de archivo muy ligeros y prácticos, y png por su alta calidad y transparencia.

13 Posicionamiento imágenes

He utilizado flex para la primera imagen del juego principal para posicionarla en el centro con center ya que es el que más sencillo me ha parecido.

Para el pie también he utilizado flex para el posicionamiento del footer, para el posicionamiento de los iconos de redes sociales desplazándolos a la izquierda.

En la zona centro de la página he utilizado el grid-layout para las columnas de las fotos tendencias y el posicionamiento de los elementos.

Y por último para el responsive de la página he utilizado grid .

14 Organización del proyecto

Todas las carpetas que se ven es para un mejor desarrollo y una mejor producción del proyecto. La carpeta llamada fuente es en la que dentro tengo el index (página principal). Una carpeta html que están las paginas del menú de la pagina principal. Una carpeta sass donde tengo el código en .scss que es lo que tengo vinculado a los html que te generas el css y hace que sea visible la página. Por último una carpeta con las imágenes del proyecto ,el packaje.json es para hacer script para desarrollo y producción de este.

Pagina web LOZSGAMING			
		17/12/2022 19:38	Carpeta de archivos
📁	.parcel-cache	20/02/2023 10:57	Carpeta de archivos
📁	dist	20/02/2023 10:55	Carpeta de archivos
📁	Fuente	20/02/2023 10:13	Carpeta de archivos
📁	node_modules	20/02/2023 10:09	Carpeta de archivos
⚙️	.gitignore	20/02/2023 10:36	Archivo de origen ... 1 KB
📄	package.json	20/02/2023 11:12	Archivo de origen ... 2 KB
📄	package-lock.json	20/02/2023 10:09	Archivo de origen ... 268 KB

« Pagina-web-LOZSGAMING -Repo... » Fuente			
		🔍	Buscar en Fuente
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
📁 HTML	20/02/2023 10:13	Carpeta de archivos	
📁 images	03/02/2023 13:01	Carpeta de archivos	
📁 Sass	20/02/2023 10:55	Carpeta de archivos	
🌐 index.html	20/02/2023 10:34	Chrome HTML Do...	4 KB

15 Instalación configuración y uso del entorno

Npm es el gestor de paquetes de Node.js., gestiona las dependencias de los paquetes. Sin npm, tendrías que desempaquetar todos tus paquetes de Node.js manualmente cada vez que quieras cargar un framework. Pero npm te libera de esta responsabilidad y se encarga de ello automáticamente.

En primer lugar voy a describir para que es cada comando y a continuación para que sirven en mi proyecto:

npm init: Crea el package.json donde le voy a hacer los cambios y el mantenimiento del programa.

Npm install: instala los paquetes y dependencias del proyecto que están definidos en el archivo package.json.

Npm update: actualiza los paquetes y dependencias del proyecto a sus últimas versiones.

npm install bootstrap -save: se utiliza para instalar la biblioteca de diseño Bootstrap en un proyecto Node.js y agregarla como una dependencia en el archivo package.json.

Npm install npm-run-all -save: al instalar npm-run-all en un proyecto Node.js, los desarrolladores pueden definir y ejecutar scripts de npm de manera más eficiente. **Npm install parcel -save-dev:** al instalar Parcel en un proyecto Node.js como una dependencia de desarrollo, puedo utilizarlo para empaquetar y construir el proyecto en un entorno de desarrollo. Esto puede incluir la compilación y el empaquetado de archivos de JavaScript, CSS, imágenes y otros recursos necesarios para el proyecto.

npm install parcel-plugin-imagemin -save-dev: es un complemento de Parcel que permite optimizar imágenes al

empaquetar el proyecto. Este complemento comprime y optimiza automáticamente las imágenes que se encuentran en el proyecto para reducir su tamaño y mejorar el rendimiento.

Npm instal rimraf: elimina de manera segura directorios y archivos, evitando errores de permisos y otros problemas comunes relacionados con la eliminación recursiva.

Npm run des: Ejecuta el script des, este ejecutará los scripts de limpiar, que llama al rimraf que hace una limpieza, el script de parcel:desarrollo que carga el index de la página con un localhost. Cuando aparece -dev quiere decir que es por y para el desarrollo.

```
{} package.json > {} dependencies
1  name: "LOZSGAMING",
2  "version": "1.0.0",
3  "description": "",
4  "browserlist": "> 0.2%, not dead, last 4 versions",
5  "scripts": {
6    "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1",
7    "parcel:desarrollo": "parcel Fuente/index.html --no-cache",
8    "parcel:produccion": "parcel build Fuente/index.html --no-cache",
9    "limpiar": "rimraf dist .cache .parcel-cache .cache-loader",
10   "des": "npm-run-all limpiar parcel:desarrollo",
11   "produccion": "npm-run-all limpiar parcel:produccion"
12 },
13 "repository": {
14   "type": "git",
15   "url": "git+https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git"
16 },
17 "author": "Pablo Lozano Olvera",
18 "license": "ISC",
19 "bugs": {
20   "url": "https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git/issues"
21 },
22 "homepage": "https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git#readme",
23 "dependencies": {
24   "bootstrap": "^5.2.3",
25   "bootstrap-icons": "^1.10.3",
26   "firebase": "^9.17.2",
27   "npm-run-all": "^4.1.5",
28   "remixicon": "^2.5.0",
29   "rimraf": "^4.1.2"
30 },
31 "devDependencies": {
32   "aos": "^2.3.4",
33   "parcel": "^2.8.3",
34   "parcel-plugin-imagemin": "^4.0.2",
35   "sass": "^1.58.0"
36 }
37 }
38 }
```

Aquí podemos ver los que yo he utilizado en mi proyecto:

Los **Scripts** que hace que se ejecuten acciones que le estamos escribiendo como por ejemplo, la primera acción de mi script **parcel** para desarrollo y para producción lo que hace. Ofrece un rendimiento rápido y empaqueta las aplicaciones web como

podemos ver en la imagen llama a fuente a index y hace que se pueda ejecutar.

El run des , **rimraf** es muy importante ,ya que, limpia archivos que no hacen falta y los comprime. Como podemos ver en el script en limpieza llama a rinraf ,**parcel-plugin-imagenmin**, lo utilizo para comprimir imágenes y lo guarda en el pckaje ,le he metido bootstrap para los elementos que he puesto y los iconos(como dependencia) , y firebase para crear el hosting como voy a comentar en el siguiente apartado para hacerle las pruebas de accesibilidad. La parte de las dependencias son los paquetes que necesitaba en un proyecto mientras estaba desarrollándolo .

16 Pruebas de accesibilidad

-Para realizar las pruebas de accesibilidad se ha hecho un hosting en firebase por lo que se ha subido a la web y ya se ha podido realizar las pruebas de accesibilidad de esta forma:

- 1.npm install firebase
- 2.npm install -g firebase tools
- 3.firebase login
- 4.firebase init hosting
- 5.npm run producción
- 6.firebase deploy --only hosting

Ya tienes el link

*Cada vez que haces un cambio tienes que hacer el paso 5 y 6.

Firebase Hosting es un servicio de hosting de contenido web con nivel de producción orientado a desarrolladores. Con un solo comando, puedes implementar aplicaciones web.

Su función esencial es hacer más sencilla la creación de tanto aplicaciones webs como móviles y su desarrollo, procurando que el trabajo sea más rápido, pero sin que eso afecte ala calidad.

Se ha utilizado firebase, ya que, para el mantenimiento es lo más efectivo.

Esto es muy útil para corregir errores que has podido cometer, como en alt en algunas imágenes.

He utilizado esta pagina para las pruebas de accesibilidad:

<https://accessibilitycheck.org/>



Errors



Warnings



Notices

Errors: 0

Warnings: 0

Notices: 57



Well done! No errors were found!

17 Enlace al repositorio de github

Enlace Proyecto Github

Enlace Proyecto Bootstrap Github